Botte da orbi

Introduzione alle regole per le Risse e gli Schiaffoni

"*Con i vestiti logori e sgualciti e il volto tumefatto di fresco, non vedeva l'ora di spendere un po' del ragguardevole malloppo che lui e i suoi si erano appena guadagnati, saccheggiando il santuario di Morr nella necropoli di Luccini. Scolarsi un paio di boccali, gustare le specialità marittime della rinomata locanda affacciata sul litorale, e farsi finalmente un sonno tranquillo su di un letto come si deve - a questo pensava il Cavaliere dei Venatori di Voland, mentre varcava per primo le porte a vento sciupate dell'Osteria Sart'Ossa. Purtroppo, prima ancora che il profumo invitante del pesce grigliato e degli aromi potesse raggiungere le sue bramose narici, uno sgabello in abete - mancante di una gamba - fischiò attraversando la sala. Lo centrò in pieno. Prima ancora che potesse rizzarsi in piedi, i mercenari suoi compari l'avevano già scavalcato, bava alla bocca: schiaffi, grida, pugni, berci, boccali branditi come spade e vassoi issati a mo' di scudi. Il Cavaliere non ci pensò due volte. Con uno scatto balzò su di un tavolo barcollante, e - con una preghiera alla dea Myrmidia sussurrata a denti stretti - fu nel vuoto... Sguardi sgomenti, sotto di lui, capirono troppo tardi che non avrebbero visto la fine di quella zuffa".*

In WFRP Il Paese Delle Meraviglie esistono meccaniche espressamente dedicate alla gestione e risoluzione di combattimenti non letali chiamati Risse. Le Risse sono pensate con cura per fungere da parentesi di gioco chiassose e divertenti utili a mettere in moto un'avventura, ad animare momenti più lenti, a movimentare con sfide diverse dal solito un qualche incarico, o semplicemente come alternativa spassosa per spezzare l'incalzante ritmo dei mortiferi combattimenti che possono mettere a dura prova Il Gruppo.

La regola d'oro: Le risse sono combattimenti studiati per il sistema di gioco di Brancalonia e riadattati al regolamento di WFRP 4.0, per tanto sono in uno stato di sperimentazione. I giocatori che desiderano provare queste regole sono sollecitati ad ampliare questa follia con qualsiasi aggiunta ritengano utile a rendere gli scontri più equilibrati o divertenti.

Alle botte con onore

La consuetudine, le regole d'onore tra canaglie e banditi, e persino la legislazione vigente nelle varie città stato tileane stabiliscono pratiche molto precise riguardo alle Risse.

Né per fame né pe'l rame, mai si snudino le lame

Una Rissa è uno scontro non letale, che tale deve rimanere. Se infatti venisse versato sangue o ci si ritrovasse dei morti per la via o nell'osteria, da semplice "disturbo della pubblica quiete" (di cui non importa nulla a nessuno) la cosa verrebbe etichettata come omicidio o strage, e sulla testa dei colpevoli le Taglie si alzerebbero a dismisura. La Rissa è Rissa e non ci deve scappare il morto. Per questo motivo, nessun partecipante utilizza le proprie armi o, più in generale, colpisce per uccidere.

Pe' danni e malanni a taverne scalcagnate, l'osti prendon tutto a fine saccagnate

Le regole della Rissa sanciscono - anche nei confronti della legge - la tradizionale norma secondo cui chiunque a fine Rissa giaccia incosciente all'interno di una locanda o esercizio analogo (o entro 10 passi da essa), possa essere spogliato di beni e averi dai proprietari della medesima, a titolo di risarcimento per i danni arrecati dai prendenti parte alla rissa.

Come si fa rissa

Trattandosi di scontri non letali per definizione, le Risse di Tilea sono regolamentate da semplici meccaniche che sostituiscono la normale gestione del combattimento. La Rissa si

svolge come un combattimento, ma con differenti azioni consentite e con un calcolo differente di Danni e Movimento. Se una Abilità o una Prova dovesse avere effetti non contemplati dalle regole della Rissa sta al GM decidere come vada interpretata.

Manovre: Durante il proprio turno in una Rissa, ogni Rissaiolo ha a disposizione un movimento, gratuito non definito in metri, che gli permette di spostarsi ovunque voglia all'interno dell'ambiente in cui si svolge la Rissa.. Se il movimento del Rissaiolo è 0, questi non può muoversi. (Nota che disingaggiare durante la bolgia della rissa non conferisce un Attacco di Opportunità all'avversario).
Danni: Percosse, Mosse e Oggetti di Scena infliggono **Batoste** (vedi Livelli di Batoste e Condizioni, sotto), e - in alcuni casi - Condizioni. Le Condizioni inflitte o subite durante una Rissa durano fino alla fine del round successivo. Nel caso di un critico nell'utilizzo di una Mossa o di una Percossa, il numero di Batoste inflitte viene raddoppiato.
Punti Batosta: I punti Batosta (PB) sono il numero di Batoste che un Personaggio può subire prima di andare a terra. Esse sono pari ad 1/3 delle Ferite arrotondate per eccesso. Una volta terminata la Rissa per ogni PB subito si subisce un PF (considera il PG come se fosse appena uscito dalla Condizione Privo di Sensi).
Vantaggi: Ogni Personaggio ed NPC inizia la Rissa con un numero di Vantaggi pari al proprio Bonus I (questo è anche il suo massimale). I Vantaggi non conferisco più bonus alle Prove invece possono essere spesi per provare una Mossa per Azione.

Regole Speciali

Superiorità numerica: Fintanto che si è in superiorità numerica si ha un bonus di +10 a tutte le Prove.

Le dimensioni contano
La taglia di un individuo offre determinati bonus o malus.

Taglia più Piccola:
• Si conta come mezzo individuo per la superiorità numerica.
• È possibile effettuare una Mossa Evasione gratuita per Round.
• Non è possibile usare la Mossa Presa su di un bersaglio più grande.

Taglia più Grande:
• Si conta come due individui per la superiorità numerica.
• È possibile effettuare una Mossa Presa gratuita per Round su di un bersaglio più piccolo.
• Non è possibile usare la Mossa Evasione.

Bonus Raziali
Umano: Nessuno.
Halfling e Gnomo: Ripeti una Mossa Evasione fallita per Round.
Nano: Ignora la prima Condizione subita nella Rissa.
Ogre: In caso in cui il Capoccia sia a terra, la Marmaglia effettuerà Prove di VOL anche se possiede Vantaggi.
Elfo Alto, Elfo Silvano: Fintanto che il Personaggio non subisce una Batosta avrà un +1 alle Prove delle Mosse.

Azioni in combattimento

Percosse:
Le Percosse sono i normali attacchi che ogni personaggio può effettuare durante una Rissa

come azione durante una Rissa. Le percosse sono considerate a tutti gli effetti Prove di AC (ma posson anche differire in caso di soluzioni creative come Prove di Intimidire) con le seguenti eccezioni.
• Ogni Percossa andata a segno con successo infligge una Batosta.
• Se il valore di FO dell'attaccante è superiore alla R del bersaglio si infligge una Batosta Extra.
• Se la locazione colpita è protetta da armatura è obbligatorio eliminare una Batosta Extra o uno Condizioni diminuendo di 1 i PA quando possibile.

Mosse

Le Mosse possono avere vari effetti, alcune di queste richiedono una Prova su una caratteristica specifica. Per essere utilizzate, tutte le Mosse richiedono la spesa di un Vantaggio.

Evasione: Il Personaggio può tentare di annullare qualunque danno derivata da una Percossa o da una Mossa se supera una Prova di AG.

Presa: Il Personaggio tenta una Prova di Lotta, se superata causa Afferrato all'avversario.

Colpo basso: Se si supera una Prova di AC -20 il bersaglio subisce una Condizione Accecato, Prono o Stordito a discrezione del GM in base alla locazione del corpo colpita.

Lanciare oggetto: (se in possesso di un oggetto di scena) Il Personaggio tenta una Prova di AB non contrapposta senza modificatori se superata infligge una Batosta al bersaglio.

Difesa improvvisata: (Richiede oggetto di scena) Il personaggio può eliminare ogni danno proveniente da una Percossa o da una Mossa.

Guardarsi intorno: Un PG o un Capoccia può effettuare una Prova di Intuire suddividendo i vantaggi tra i suoi compagni.

Cos'è stato!?: Un Personaggio può tentare una Prova di VOL per lanciare un incantesimo minore o una preghiera minore

Raccogliere: Raccogliere permette di impadronirsi di un oggetto di scena superando una Prova di Percepire. O di un Oggetto di scena epico con una Prova di Percepire -20.

Oggetti di scena

Le Percosse possono essere effettuate brandendo tutto ciò che sia possibile afferrare all'interno dell'ambiente in cui si svolge la rissa; gli oggetti che è possibile impugnare durante la Rissa sono denominati Oggetti di Scena e si dividono in Comuni ed Epici.

Oggetti di scena comuni

(bottiglie, brocche, posate, stoviglie, candelabri, torce, fiaschi, sgabelli, attizzatoi, pesci...)
Raccogliere un Oggetto di Scena Comune richiede una Prova di Percepire +20. Puoi utilizzare un Oggetto di Scena Comune per effettuare un attacco di Percosse come azione bonus o per una difesa improvvisata, come reazione. Un Oggetto di Scena Comune si disintegra o danneggia (rendendosi inutilizzabile) dopo essere stato usato.

Oggetti di scena epici

(tavoli, botti, armature d'arredo, cassapanche, bauli, lampadari, personaggi,...)
Raccogliere un Oggetto di Scena Epico richiede una Prova di Percepire. Puoi utilizzare un Oggetto di Scena Epico per effettuare un attacco di Percosse come azione o per una difesa improvvisata , come reazione. Un Oggetto di Scena Epico si disintegra o danneggia (rendendosi

inutilizzabile) dopo essere stato usato. Quando utilizzi un Oggetto di Scena Epico puoi scegliere uno dei seguenti effetti:
• 2 Batoste
• 1 Batosta e il bersaglio è Prono.
• 1 Batosta a due bersagli diversi.
• Il bersaglio è Stordito.

Pericoli vaganti
I Pericoli Vaganti sono attacchi aggiuntivi che il GM può decidere di inserire all'interno della Rissa. Tutti i Rissaioli (PG e PNG) devono effettuare una Prova relativa al Pericolo Vagante in corso e, in caso di fallimento, subire le conseguenze dettate dai suoi effetti.

Esempi di Pericoli Vaganti utilizzabili nella Rissa:
• Pioggia di Sgabelli: Ogni Rissaiolo deve superare una Prova di R, altrimenti è stordito.
• La Taverna dei Pugni Volanti: Ogni Rissaiolo deve superare una Prova di AC, altrimenti subisce una Batosta.
• Fiume di Birra: Ogni partecipante alla Rissa (tranne i nani) deve superare una prova di AG, altrimenti è Prono.
• Per la Grande Mandibola: Questo evento si attiva a fine Rissa su tutti i Personaggi Ogre, tale è la fame che lo scontro ha attizzato nel mai colmo calderone che è il loro stomaco da obbligarli a una Prova di Vol se fallita ogni guadagno ricavato dagli sconfitti deve essere speso nel minor tempo possibile in cibo.

Avversari
Bifolchi ubriachi in cerca di rogne, incarognite cricche di attaccabrighe, briganti in attesa dei soggetti giusti su cui affilar le nocche, birri in congedo con la smania di menar le mani... le bettole del Regno pullulano dei peggiori balordi e rissaioli, e mentre alcuni di loro cadranno come mosche sotto le tempeste di schiaffi delle Canaglie, altri daranno loro parecchio filo da torcere. Gli Avversari in una Rissa si dividono in due categorie, Capoccia e Marmaglia.

Capoccia è un singolo individuo potente, solitamente a capo di un nutrito gruppo di rissaioli. Se un PG tenta di attaccare un capoccia i nemici posso spendere un Vantaggio per indirizzare il danno sulla Marmaglia. Quando un Capoccia viene messo fuori combattimento la Marmaglia esegue una Prova di VOL e subisce una Batosta per ogni LS negativo. Tale Prova viene ripetuta anche nei successivi turni se La marmaglia ha 0 Vantaggi.

Marmaglia invece è formata da un gruppo di individui che agisce separatamente ma che condivide i livelli di Batoste (le Condizioni vengono invece applicate singolarmente).

Il calderone delle idee
"Qua vengono descritte le idee più ardite che la mente umana (o non-umana) abbia mai osato partorire, sono regole facoltative ma è obbligatorio il loro utilizzo".

REGOLE SPECIALI:

Offro un giro a tutti: Prima di una Rissa qualcuno potrebbe aver avuto la geniale idea di offrire da bere ai futuri avversari. Prova Vol Contrapposta con +10 per ogni Compagno partecipante se superata Prova di Reggere Alcolici se superata per ogni LS positivo si può distribuire una Condizione Affaticato alla Marmaglia. (e si spendono anche 5p. Per ognuno). Se fallita si subisce un Affaticato.

MOSSE OPZIONALI:

Mossa a catena: Più Personaggi possono tentare una Mossa a catena in ordine di I, è necessario che chi voglia tentare di partecipare a tale mossa superi una Prova di I e spenda un Vantaggio, per ogni Personaggio che la supera si effettua l'usuale Prova di Batosta con +10 per ogni partecipante. Questa azione termina il turno dei Personaggi coinvolti.

Comandare: Un Personaggio con tale abilità potrà usarla come Prova se superata il bersaglio viene attaccato da un gruppo di sostenitori, cultisti o semplici tifosi subendo una Batosta o una Condizione.

Mettete fiori nelle colubrine: Prova Soc, se superata il bersaglio subisce una Batosta. Aggiungi +10 alla Prova se il Capoccia è a terra.

Regole utili alla Rissa:

Affaticato: Il Personaggio è esausto, stressato e bisognoso di riposo. Subisce -10 in tutte le Prove. Di solito, rimuovere Affaticato richiede riposo, una magia o un effetto divino. La Condizione può essere semplicemente frutto del trasportare troppe cose (vedere Ingombro, pag. 293), per cui è sufficiente abbandonarne alcune per recuperare.

Afferrato: Il Personaggio è bloccato da qualcosa che limita i movimenti (come corde, ragnatele o un nemico muscoloso). Perde la Manovra nel suo turno e ha una penalità di -10 in tutte le azioni che richiedono movimento (compresa la Lotta; pag. 163). Come Azione può tentare una Prova di Forza per rimuovere un Afferrato, più un altro per ogni LS.

Prono: Il Personaggio è caduto a terra, forse perché non ha più Ferite, è inciampato o è stato colpito da qualcosa di piuttosto grande. Nel suo Turno può usare la Manovra solo per rialzarsi o strisciare di metà del suo Movimento in metri (Nota: chi ha 0 Ferite può solo strisciare). Subisce una penalità di -20 in tutte le Prove che richiedono di muoversi e gli avversari in mischia hanno +20 per colpirlo. A differenza di altre Condizioni, Prono non è cumulativo e viene recuperato rialzandosi.

Sorpreso: Il Personaggio è stato colto di sorpresa. Non può compiere né Azione né Manovra nel proprio Turno, né difendersi nelle Prove Contrapposte. Gli avversari che lo attaccano in mischia hanno +20 per colpirlo. Sorpreso non è cumulativo, anche contro più avversari in un Round. Alla fine del Round, o dopo il primo attacco subito, non è più Sorpreso.

Stordito: Il Personaggio è stato colpito in testa o è confuso, probabilmente gli fischiano le orecchie ed è disorientato. Non può compiere Azioni, ma può Manovrare di metà del suo normale Movimento. Può difendersi nelle Prove Contrapposte, eccetto quelle di Linguaggio (Magico). Subisce -10 in tutte le Prove e chi lo attacca in mischia ottiene +1 Vantaggio prima di tirare per colpire. Alla fine di ogni Round può tentare una Prova Impegnativa (+0) di Tempra per rimuovere uno Stordito, più un altro per ogni LS. Una volta che tutti gli Stordito sono rimossi, il Personaggio subisce una Condizione Affaticato.

Privo di Sensi: Il Personaggio è svenuto, addormentato o comunque inerme. Non può fare nulla nel proprio Turno ed è ignaro di cosa gli accade intorno. Chi lo attacca ottiene i benefici di Non Fallirò! (pag. 171) senza spendere Punti Resilienza. In alternativa, se il GM preferisce, l'attacco lo uccide sul colpo. Gli attacchi a distanza a Bruciapelo hanno lo stesso effetto. La Condizione Privo di Sensi non è cumulativa, anche se viene subita più volte in un Round. Come

riprendere i sensi dipende dalle circostanze. Per maggiori informazioni vedere Ferite a pag. 172. Chi spende un Punto Risolutezza per recuperare ma è ancora vittima dell'effetto originale subirà un altro Privo di Sensi alla fine del Round. Una volta ripreso, il Personaggio subisce le Condizioni Prono e Affaticato.

Reggere Alcolici (R) base: È la capacità di trangugiare alcol senza ubriacarsi o svenire. Dopo ogni bicchiere effettuare una Prova di Reggere Alcolici modificata dalla potenza della bevanda. Ogni fallimento impone -10 ad AC, AB, Agi, Des e Int, fino a un massimo di -30. Dopo aver fallito un numero di Prove pari al proprio Bonus Resistenza il Personaggio sarà Ubriaco Fradicio e dovrà tirare sulla tabella seguente per vedere cosa accade.
1d10 Ubriaco Fradicio
1-2 'Coraggio del Marienburghese!': il Personaggio ottiene +20 a Freddezza.
3-4 'Shei il mio migliore amicoh!': il Personaggio ignora tutti i propri Pregiudizi e Animosità (vedere pag. 190) 5-6 'Perché balla tutto?': nel proprio Turno, il Personaggio può compiere un'Azione o una Manovra, non entrambi (vedere pag. 157).
7-8 'Vi stendo tutti!': il Personaggio guadagna Animosità (Tutti!) (vedere pag. 190).
9-10 'Come sono arrivato qui?': il giorno seguente, il Personaggio si risveglia con un gran mal di testa e nessun ricordo dell'accaduto. Il GM e il resto del gruppo potranno raccontargli tutti gli imbarazzanti dettagli. Inoltre, dovrà superare una Prova di Reggere Alcolici o subire la condizione Avvelenato (vedere pag. 168).

Fonti
Regolamento di Brancalonia della Acheron.
Regolamento WFRP 4.0 della C7.
Campagna Il Paese Delle Meraviglie di Federico Raffaelli.